Show Designer-1

Revisión de Software 3.11

GENERALIDADES

El Show Designer 1 es un controlador de iluminación basado en el exitoso y fácil de usar Show Designer. El Show Designer 1 agrega funciones a las ya existentes del Show Designer original, a la vez que sigue siendo compatible con los archivos de memoria. Esto le permitirá copiar cualquier archivo de memoria desde un Show Designer anterior al nuevo Show Designer 1. Los archivos de memoria incluyen toda la información de configuración, así como escenas y espectáculos.

Los 16 dispositivos de iluminación de hasta 32 canales cada uno pueden ser controlados desde la salida DMX 512. Es posible controlar hasta 512 canales de iluminación. El soporte de los dispositivos de iluminación Elation y American DJ, así como otras marcas reconocidas, está incluido en el menú de instalación.

El sistema de funcionamiento hace uso de la memoria instantánea, a fin de que el software pueda ser actualizado desde una computadora o desde una unidad de disco flexible externa opcional. Las actualizaciones de software están disponibles en el sitio web de Elation, www.elationlighting.com.

CONEXIONES DEL PANEL POSTERIOR

- **Entrada de energía** para un suministro externo de 9V. Esto requiere de un transformador con una salida de 9VDC a 500ma. La polaridad del enchufe es de centro + con un diámetro interno de 2,1 mm.

- **Salida DMX 512** con un conector XLR de 3 clavijas. Hay un interruptor de polaridad que alterna entre las clavijas 2 y 3. Algunos dispositivos de iluminación reciben información negativa a la clavija 2 y otros a la clavija 3. La polaridad más frecuentemente usada es negativa en la clavija 2 (el interruptor se encuentra hacia la derecha cuando se mira el lado posterior de la unidad).

- **Entrada y salida de MIDI –** se utiliza para recuperar escenas en una instalación automatizada.

- **Conector RS-232 de 9 clavijas –** se utiliza para la conexión a una PC o unidad de disco externa para actualizar el software o hacer copias de seguridad de la memoria. También se puede utilizar para conectar un ratón o una rueda de seguimiento o trackball.

- **Entrada de audio -** se utiliza para sincronizar cadenas con fuentes de audio externas. Ésta es una entrada de nivel de línea para la conexión a la salida de línea de una consola mezcladora. No conecte las señales de nivel de parlantes a esta entrada.

- **Unidad de disco –** Ésta es una unidad externa opcional que permite hacer copias de seguridad de la memoria, o actualizar el software usando discos flexibles estándar de 1,44 MB de 3,5”.

- **Teclado –** La unidad de disco externa cuenta con una entrada de teclado para ingresar nombres y otros tipos de información al programar.

PANEL DELANTERO

Las funciones del panel delantero incluyen una variedad de interruptores para la programación, ocho deslizadores de 60mm para el control directo de los canales de dispositivos de iluminación, una perilla de ingreso de datos, un joystick para el control del giro e inclinación y un visor con luz de fondo para la programación.

FUNCIONES DE INSTALACIÓN Y MENÚ

El interruptor de menú se usa para configurar el Show Designer 1 de acuerdo con su propia configuración de iluminación. Los interruptores de cursor derecho e izquierdo, los interruptores + y -, y la perilla de entrada le permiten seleccionar las configuraciones de los menúes que aparecen en el visor. Al presionar el interruptor del menú, se verá el mensaje "Press enter to" (Presionar "enter" [ingresar] para) en la línea superior del visor. Usted podrá optar entre los elementos del menú que se encuentran en la línea inferior del visor. Usted puede moverse a través de las opciones utilizando los interruptores + y – o la perilla de datos. Presione "enter" (ingresar) para seleccionar el elemento del menú deseado. Luego de seleccionar el elemento del menú, los interruptores de cursor le permitirán seleccionar un campo en el visor para editar, y los interruptores + y – o la perilla de datos le permitirán cambiar el valor de dicho campo. Un cursor inferior mostrará el campo seleccionado. El interruptor "enter" (ingresar) siempre debe ser presionado luego de cualquier cambio para que éste sea permanente. Esto le permite ver todas las opciones posibles primero.

Muchos de los elementos del menú están ocultos con el fin de evitar cambios accidentales o no autorizados en la memoria. La función "memory lock/unlock" "bloqueo/desbloqueo de memoria" está oculta, así como también la función "erase all memory" (borrar toda la memoria). Estas funciones sólo se pueden seleccionar al presionar y sostener el interruptor "add" (agregar) mientras se seleccionan estos últimos elementos de la lista del menú. Esta conforma una función de seguridad para beneficio de los instaladores que deseen proteger la memoria de alteraciones no deseadas.

Los variados elementos del menú se explican en los siguientes párrafos.

ELECCIÓN DE DISPOSITIVOS (Choose Fixtures)

Para hacer una selección en una lista de dispositivos de iluminación presente en la biblioteca de dispositivos, use el interruptor + o – o la perilla de datos para primero seleccionar el número de dispositivo (de 1 a 16). Luego, seleccione el tipo de dispositivo moviendo el cursor hacia el tipo de dispositivo y presionando el interruptor de flecha derecho y luego usando el interruptor + o - o la perilla de datos para hacer la selección. Se debe presionar "enter" (ingresar) para registrar esta elección. También se puede presionar "erase" (borrar) para seleccionar "No Fixture" (Ningún dispositivo), la que conforma una de las opciones del dispositivo. Si se activa la función auto match (auto corregir), aparecerá una advertencia indicando que algunas direcciones del encendido DMX podrían ser cambiadas. Presione "yes" (sí) para confirmar o "no" para salir. Luego de presionar "yes" (sí) aparecerá el mensaje "DONE" (COMPLETADO) por 1 segundo. Si se activó la función auto corregir, las direcciones de encendido de cualquier dispositivo arriba de los dispositivos seleccionados se ajustarán para adaptar el nuevo dispositivo.

Al final de este manual, encontrará una lista de todos los dispositivos incluidos. Si algún dispositivo en particular no se encontrara incluido en la lista, se puede seleccionar uno similar al deseado y luego usar la función "Modify Fixture" (Modificar dispositivo) para crearlo.

DISPOSITIVOS DE CORRECCIÓN (Auto Patch)

Esto le permite encender y apagar la función de auto corrección y también le permite configurar la dirección de inicio DMX para cada dispositivo. Esta función debe estar apagada para cambiar la dirección de inicio. Para encender o apagar la auto corrección, posicione el cursor debajo de las palabras "ON" (encendido) u "OFF" (apagado) junto a "AUTO PATCH" (AUTO CORREGIR), luego use el interruptor + o – o la perilla de datos para modificar. Se debe presionar "enter" (ingresar) para que el cambio tenga efecto. Si usted presiona la función auto corregir, aparecerá una advertencia indicando que algunas direcciones de inicio DMX pueden ser modificadas. Presione "yes" (sí) para proceder o "no" para salir. La función auto corrección asignará una dirección para cada dispositivo en orden ascendente y cada dirección DMX estará seguida del último canal del dispositivo previo.

Se puede seleccionar entre los dispositivos 1 a 16 y ver la dirección de inicio para cada dispositivo. Luego se puede mover el cursor por debajo de cualquiera de los tres dígitos del número de canal para seleccionar una nueva dirección de inicio. Si la función auto corrección está encendida, usted no podrá cambiar la dirección. Se debe presionar "enter" (ingresar) para registrar cualquier cambio. El mensaje "DONE" (COMPLETADO) aparecerá por 1 segundo para confirmar.

DISPOSITIVO MÚLTIPLE (Multi Fixture)

El Show Designer 1 es compatible con dispositivos inteligentes que utilizan hasta 32 canales DMX. Puesto que la mayoría de los dispositivos utilizan menos de 32 canales, el Show Designer 1 le permitirá configurar un grupo de dispositivos del mismo tipo, bajo un único número de dispositivo. Por ejemplo, si usted ha seleccionado un escáner de 4 canales para el dispositivo Nº1, se puede configurar "multi" (múltiple) en 8. Cuando seleccione el dispositivo Nº1, usted podrá usar los 32 canales disponibles para el dispositivo Nº1 para controlar 8 de estos escaneadores.

NOTA: Esta función sirve para controlar grandes números de pequeños dispositivos de 1, 2, 3 ó 4 canales con el fin de que un número de dispositivo no se agote en un dispositivo pequeño.

Usted podrá controlar cada canal de cada dispositivo por separado por medio de la utilización de los 4 bancos de 8 deslizadores. Al utilizar el joystick, todos los dispositivos múltiples que se encuentran dentro de ese número de dispositivo responderán si poseen la característica de giro e inclinación Para controlar los niveles de giro e inclinación individuales de manera separada, usted tendrá que usar los deslizadores.

Para programar los dispositivos múltiples, mueva el cursor hacia el número de dispositivo y utilice las perillas + y – o la perilla de datos para seleccionar un número de dispositivo.

Mueva el cursor hacia el número múltiple (hacia la derecha de "X") para aumentar o disminuir este valor. Sólo se pueden elegir números entre el 1 y el número máximo de dispositivos que entrarán en 32 canales. Si se trata de un dispositivo múltiple de 4 canales, el valor múltiple no puede ser mayor a 8. Usted debe presionar "enter" (ingresar) para registrar el cambio. Si se activa la función auto corrección, usted recibirá la advertencia de que algunas direcciones pueden modificarse. Presione "yes" (sí) para continuar o "no" para salir.

MODIFICACIÓN DE DISPOSITIVO (Modify Fixture)

Esta función le permite modificar las atribuciones de los canales de un dispositivo. También puede utilizar esta función para crear un nuevo dispositivo que no se encuentre en la biblioteca. Para ello, primero se debe seleccionar un dispositivo, tal como se describe arriba, en la sección "Elegir dispositivo". Al intentar crear un nuevo dispositivo, elija algo que sea similar a lo que está intentando crear o comience con "Generic Dimmer" (Control de intensidad de luz genérico), que es la primera opción de la lista. Más tarde usted puede usar la función "Copy fixture" (Copiar dispositivo), tal como se describe en la próxima sección, para duplicar el nuevo dispositivo.

Se pueden modificar nueve atributos de dispositivos. Los atributos son: nombre del dispositivo, número de canales, canal negro, valor negro, canal de giro, canal de giro fino, canal de inclinación, canal de inclinación fina y modo desvanecedor. Luego de seleccionar el menú "Modify Fixture" (Modificar dispositivo), utilice las perillas de cursor para mover el cursor inferior hacia el número de dispositivo para seleccionar el dispositivo que desea modificar. Luego mueva el cursor hacia "attribute" (atributo), que se leerá de inmediato a la derecha del número de dispositivo para seleccionar entre los nueve atributos de dispositivos. Luego mueva el cursor hacia la línea inferior del visor para seleccionar el valor para el atributo que está siendo modificado. Siempre se debe presionar "enter" (ingresar) para registrar los cambios que se hacen a un atributo. El mensaje "DONE" (COMPLETADO) aparecerá en el visor cuando el cambio haya sido registrado. En los próximos párrafos se describen los atributos de los dispositivos.

NOMBRE (Name) – es el nombre del atributo que aparecer cada vez que se selecciona o deselecciona un dispositivo. Quizás usted desee modificar este atributo en todos los dispositivos para mostrar el propósito o ubicación del dispositivo. Se debe colocar el cursor inferior sobre el carácter que desea editar y luego utilizar el interruptor + o – o la perilla de datos para seleccionar un carácter. Usted también podrá utilizar un teclado externo para ingresar el nombre del dispositivo, de contar con una unidad de disco externa instalada.

CANALES (Channels) – es el número total de canales para el dispositivo. Éste puede ser un número entre 1 y 32. Al cambiar el número de canales, recuerde que otros elementos, como las direcciones de los dispositivos y el número de dispositivos múltiples, pueden cambiar automáticamente si se cambia, de manera drástica, el número de canales para un dispositivo que ya ha sido configurado y está en uso. Los atributos de dispositivos como canal negro, giro o inclinación se desactivarán automáticamente si se selecciona un número menor al número de canales que han sido asignados a dichos atributos. Por ejemplo, si ya se ha asignado giro para el canal 8 y se reduce el número total de canales para el dispositivo a 4, el giro automáticamente quedará configurado en "ninguno". Del mismo modo, si se aumenta el número de canales de 8 a 9 y previamente se han configurado 4 dispositivos múltiples usando los 32 canales, la configuración de dispositivo múltiple automáticamente volverá a 1.

CANAL NEGRO (Black Channel) – es el canal que se verá afectado cuando se presione el interruptor "black" (negro). Se puede elegir cualquier canal de dispositivo así como también "ALL" (TODOS), lo que llevará a todos los canales al valor negro seleccionado.

VALOR NEGRO (Black Value) – es el valor DMX que será enviado a el/los canal(es) negro(s). Esto ajustará los dispositivos que usan la perilla gobo para la supresión y que usan un valor que no sea 0 para configurar la perilla gobo en negro. Quizá también prefiera suprimir todos los canales a un valor que no sea 0 dado que algunos dispositivos utilizan esto como dispositivo de apagado. Para algunos dispositivos un valor de 1 obtiene el mismo resultado que un valor 0 para la supresión.

CANAL DE GIRO (Pan Channel) – es el canal que usa el dispositivo para giro. Éste también puede configurarse en "none" (ninguno) si el dispositivo no tiene esta función. Éste es también el canal grueso de giro o canal de giro de byte alto para aquellos dispositivos que usan dos canales para controlar el giro. Esto controla la salida del joystick, así como también otras funciones de giro.

GIRO FINO (Pan Fine) – es para dispositivos que utilizan dos canales para controlar el giro. A esto a veces también se lo denomina canal "low byte" ("byte bajo"). Configure éste en "none" (ninguno) si el dispositivo sólo hace uso de un canal para el giro. El joystick controlará este canal con el modo "fine" (fino) encendido.

CANAL DE INCLINACIÓN (Tilt Channel) – es igual al que se describe arriba para el canal de giro excepto que controla la inclinación.

INCLINACIÓN FINA (Tilt Fine) – es igual al que se describe arriba para el giro fino excepto que controla la inclinación.

MODO DESVANECEDOR (Fade Mode) – se utiliza para configurar el método de desvanecedor (crossfade), para cada canal del dispositivo. Utilice los interruptores + y – o la perilla de datos para seleccionar el canal deseado, luego mueva el cursor para seleccionar el modo de desvanecimiento. Las opciones son "crossfade" (desvanecedor), "snap before fade" (chasquear antes de desvanecer) y "snap after fade" (chasquear luego de desvanecer). Se debe presionar "enter" (ingresar) después de programar cada canal.

El "Crossfade" (Desvanecedor) hará que un canal se desvanezca suavemente de una configuración a otra cuando éstas cambian. El tiempo de desvanecimiento variará de escena a escena según la forma en que haya sigo programada la misma. Utilice esta configuración para canales que controlan funciones como el giro e inclinación o la intensidad de la luz para lograr una transición suave entre escena y escena. Si usted utiliza esta configuración para gobo o para los canales de perillas de color, esto hará que las perillas pasen por todas las posiciones entre las posiciones de inicio y finalización a lo largo del deslizador. Por lo general, ésta es la configuración predeterminada para los canales de giro, inclinación e intensidad de luz.

"Snap before fade" (chasquear antes de desvanecer) hará que el canal salte inmediatamente al siguiente nivel de escena en cuanto se recupere a una nueva escena. Utilice esta configuración para los canales que controlan la velocidad del motor para que el giro y la inclinación se muevan a la velocidad correcta durante el desvanecimiento. Esta configuración también se puede usar para los canales de perilla que usted desee modificar al comienzo de desvanecimientos largos. Por lo general, ésta es la configuración predeterminada para los canales de velocidad y modo.

"Snap after fade" (Chasquear luego de desvanecer) hará que el canal salte inmediatamente al siguiente nivel de escena al final del desvanecimiento. Utilice esta configuración para las perillas y efectos que usted desee que funcionen luego de que el desvanecimiento largo se haya completado. Por lo general, ésta es la configuración predeterminada para las perillas de color y efectos.

COPIAR DISPOSITIVO (Copy Fixture)

Esta función se utiliza para copiar el tipo de dispositivo de un número de dispositivo a otro. Al configurar un grupo de dispositivos que son todos del mismo tipo, esta configuración le ahorra tiempo, permitiéndole copiar la opción del dispositivo en lugar de buscar cada dispositivo en la lista. Seleccione un número de dispositivo indicando desde y hacia dónde copiarlo. Presione "enter" (ingresar) para completar el proceso de copiado. Si se activa la función auto corrección, usted recibirá la advertencia de que algunas direcciones pueden modificarse. Presione "yes" (sí) para continuar o "no" para salir. Si un dispositivo ya ha sido configurado en la ubicación "copy to" (copiar a), se le preguntará si desea copiar sobre el dispositivo ya existente, presione "yes" (sí) para copiar sobre éste o "no" para salir.

INVERSIÓN DE GIRO E INCLINACIÓN (Pan and Tilt Invert)

El joystick se puede usar para controlar el giro e inclinación, si el dispositivo cuenta con estas funciones. A veces, un dispositivo puede estar orientado de manera tal que su movimiento de giro e inclinación sea opuesto al movimiento del joystick. Esto se puede usar para invertir la dirección del giro o inclinación, tal como se aplica al joystick para cada dispositivo. Esta configuración no afectará los deslizadores cuando se utilizan para controlar el giro o inclinación. Seleccione el dispositivo y luego seleccione "Normal" o "Inverted" (Invertido), luego presione "enter" (ingresar) para guardar la selección.

MOVER CADENAS DE FÁBRICA (Adjust Factory Chases)

El Show Designer 1 provee 48 cadenas preprogramadas de movimiento de giro e inclinación que se denominan "cadenas de fábrica". Éstas mayormente constituyen movimientos circulares y algunos otros efectos de giro e inclinación. Este menú le permite ajustar los centros de giro e inclinación de estas cadenas. Esta función resulta útil cuando una de las cadenas circulares está cerca de lo que usted desea pero no señala la dirección exacta de la ubicación deseada. Se puede ajustar el balance del giro y la inclinación mientras se ejecuta una cadena a fin de poder ver los resultados. Seleccione 1 de las 48 cadenas y luego ajuste el balance del giro y la inclinación. El balance se puede ajustar en dirección + (más) o – (menos). A diferencia de la mayoría del resto de los menúes, éste no necesita que presione "enter" (ingresar) para completar el cambio. Recuerde que cualquier escena que use esta cadena de fábrica será afectada por este ajuste.

CONFIGURAR CANAL MIDI (Set Midi Channel)

Esto le permite seleccionar el canal MIDI que usará el Show Designer 1 al enviar o recibir mensajes MIDI. Seleccione un valor de 1 a 16 y luego presione "enter" (ingresar). En la línea inferior del visor usted también podrá activar canales MIDI extra por medio de la selección de un valor de 0 a 9. Los canales MIDI adicionales le permitirán usar más de un canal MIDI para recuperar grandes números de escenas y espectáculos. Si el canal adicional está configurado en 0, sólo los mensajes seleccionados en el canal MIDI serán utilizados. Si se configura en 1 o un número más alto, los mensajes pueden ser usados en los canales MIDI consecutivos también. Lea la sección acerca de MIDI para más información.

VER TAMAÑO DE LA MEMORIA (View Memory Size)

Esto le permite ver cuánta memoria resta para escenas y espectáculos. Ésta se muestra en los kilobytes restantes. El uso de la memoria varía según el tamaño y complejidad de las escenas.

GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA (Save Memory File)

Esto le permite hacer copias de seguridad de la memoria en un disco flexible, de contar con la unidad de disco externa conectada, o en una PC usando el puerto RS-232 o a un dispositivo MIDI. Si usted no cuenta con una unidad de disco externa, si presiona "enter" (ingresar), se verá una segunda selección de menú que le permitirá elegir el puerto Com o el puerto MIDI hacia donde enviar el archivo de memoria. Lea la sección acerca de cómo hacer copias de seguridad de la memoria al final de este manual para obtener más información.

Si usted posee una unidad de disco externa, el mensaje "Enter file name" (Ingresar nombre de archivo) aparecerá en la línea superior del visor. El nombre predeterminado del archivo aparecerá en la línea inferior. Usted puede usar la perilla de datos o un teclado externo para ingresar el nuevo nombre del archivo. Inserte un disco formateado en la unidad y presione enter (ingresar). El mensaje "File has been saved to disk" (El archivo ha sido guardado en el disco) aparecerá al finalizar. El contenido de la memoria completa se copia, lo que incluye todas las configuraciones de menú, escenas, predeterminaciones, cadenas y espectáculos. El archivo del disco es un archivo de texto con la extensión .txt y es compatible con Windows en tanto y en cuanto usted cumpla con las reglas de nombres de archivos de Windows. El nombre del archivo puede tener hasta 8 caracteres. No es necesario agregar la extensión al tipear el nombre del archivo. Lea la sección acerca del uso de la unidad de disco al final de este manual para obtener más información.

CARGAR ARCHIVO DE MEMORIA (Load Memory File)

Esto le permite restaurar la memoria desde una copia de seguridad creada utilizando el puerto RS-232 y una PC o la unidad de disco. De no contar con una unidad de disco instalada, al presionar "enter" (ingresar), se configura el puerto RS-232 para la lectura de la memoria y aguarda a que el archivo sea enviado desde la PC. Lea la sección acerca del uso del puerto de computadora al final de este manual para obtener más detalles acerca de cómo hacer una copia de seguridad y restaurar la memoria de esta manera. La única manera de salir de este menú es apagando el equipo.

Si usted está usando una unidad de disco externa, el mensaje "Select file" (Seleccionar archivo) aparecerá en la línea superior del visor. El nombre del primer archivo de texto (extensión .txt) del disco aparecerá en la línea inferior del visor. Utilice las perillas + y – o la perilla de datos para seleccionar el archivo deseado. Presione "enter" (ingresar) para cargar el archivo. **Advertencia: El archivo se escribirá sobre la memoria actual.** Lea la sección acerca del uso de la unidad de disco al final de este manual para obtener más información.

ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE (Update Software)

Esto le permite actualizar el software del Show Designer 1 desde una computadora conectada al puerto RS-232 o desde la unidad de disco externa. Si usted no cuenta con una unidad de disco, el mensaje "DOWNLOAD NEW PROGRAM" ("DESCARGAR PROGRAMA NUEVO") aparecerá al presionar "enter" (ingresar). El Show Designer 1 esperará a que el archivo apropiado sea enviado desde la PC al puerto RS-232. El mensaje "RECEIVING NEW PROGRAM" ("RECIBIENDO PROGRAMA NUEVO") aparecerá cuando la computadora envíe el nuevo archivo de software. Una vez completada la transferencia, el sistema se apagará y volverá a encender. La única manera de salir de este menú es apagando el equipo. También se puede recuperar este menú durante el encendido al presionar y sostener "menu" y "erase" (borrar) al mismo tiempo mientras se enciende el equipo. Consulte la sección titulada "Using the Computer Port" ("Uso del puerto de la computadora") al final de este manual para más detalles acerca de cómo proceder.

Si se cuenta con una unidad de disco instalada, se deberá usar un disco que contenga el archivo de software apropiado para llevar a cabo la actualización. Lea la sección acerca del uso de la unidad de disco al final de este manual para obtener más información.

Todas las actualizaciones de software estarán disponibles en el sitio web de la fábrica.

BLOQUEAR/DESBLOQUEAR MEMORIA (Lock/Unlock Memory)

Éste es uno de los elementos ocultos del menú que sólo puede ser seleccionado mientras se mantiene presionado el interruptor "add" ("agregar") al moverse por las selecciones del menú.

Esta función le permite bloquear la memoria a fin de prevenir que otra persona modifique o borre cualquier información que haya sido guardada. El mensaje "MEMORY LOCKED, CAN'T RECORD" ("MEMORIA BLOQUEADA, NO SE PUEDE GRABAR") aparecerá si la memoria está bloqueada y alguien presiona el interruptor para grabar. Todos los otros elementos del menú que no estén ocultos también se verán bloqueados a fin de proteger la memoria.

Para bloquear y desbloquear la memoria, use los interruptores + y – o la perilla de datos para seleccionar el estado deseado, luego presione "enter" (ingresar).

BORRAR TODA LA MEMORIA (Erase All Memory)

Éste es otro de los elementos ocultos del menú que sólo puede ser seleccionado mientras se mantiene presionado el interruptor "add" ("agregar") al moverse por las selecciones del menú.

Esta función del menú le permite limpiar la memoria del Show Designer 1 por completo. Ésta no borra el software que ejecuta el sistema, pero borra toda la información de las escenas, predeterminaciones, cadenas y espectáculos, así como también los parámetros del sistema, tales como las asignaciones de dispositivos. El mensaje "ARE YOU SURE?" ("¿ESTÁ SEGURO?") HOLD "YES" 5 SEC" (SOSTENGA 5 SEGUNDOS PARA "SÍ") aparecerá en el visor. Presione y sostenga para "yes" (sí) hasta que el sistema se apague y vuelva a encender o presione "no" para salir.

DESCRIPCIÓN DE INTERRUPTORES Y CONTROLES

Los siguientes párrafos describen los interruptores y controles, junto con sus funciones.

INTERRUPTORES 1-16 (Number Switches 1-48)

La variedad de 16 interruptores que se encuentra en el lado izquierdo del panel numerados del 1 al 16 tiene múltiples usos. Los interruptores de funciones que se encuentran justo a la derecha de éstos determinan su uso. Sólo se puede seleccionar una función por vez y el LED para la función en cuestión se encenderá al seleccionarla. La siguiente es una descripción de cada función.

DISPOSITIVO (Fixture)

Este interruptor le permite seleccionar dispositivos para la programación. Con el LED del interruptor "fixture" (dispositivo) encendido, los números de los interruptores 1-16 se utilizan para seleccionar un dispositivo activo. Al seleccionar un dispositivo, éste se puede controlar de manera directa con los deslizadores o el joystick. Un dispositivo seleccionado también se puede controlar con una predeterminación. No es necesario seleccionar un dispositivo para que sea controlado por escenas o espectáculos. Si no se selecciona un dispositivo, éste sólo se desconectará de los controles manuales; el dispositivo no se apaga.

Al seleccionar un dispositivo, su nombre aparecerá en el visor LCD. Si no se ha asignado un tipo de dispositivo a ese número, no se podrá encender. Si se presiona y sostiene uno de los interruptores de número, dicho dispositivo entrará en modo solo.

DESLIZADORES DE CANAL (Channel Faders)

Justo debajo de los interruptores de números se encuentra 8 deslizadores que pueden usarse para controlar los canales individuales de cada dispositivo. Se pueden controlar hasta 32 canales por dispositivo por medio de 4 bancos de 8 deslizadores. El interruptor de bancos a la izquierda de los deslizadores se usa para seleccionar qué banco de los 8 canales está actualmente activo. El LED que se encuentra a la izquierda de los deslizadores muestra el banco actual. Los números de canal controlados por los deslizadores están impresos a la izquierda de cada deslizador. Por ejemplo, el primer deslizador puede controlar los canales 1, 9, 17 ó 35, según qué banco se seleccione. Si un dispositivo tiene menos de 32 canales, algunos canales y deslizadores no se utilizarán. Antes de que los deslizadores de canal puedan controlar un dispositivo, se debe seleccionar dicho dispositivo. Se puede controlar cualquier número de dispositivos a la vez. Si por ejemplo se activan todos los dispositivos, al mover el deslizador 1 con el banco 1 seleccionado, el canal 1 de cada dispositivo cambiará.

Si se utiliza la función "multi fixture" ("dispositivos múltiples") del Show Design 1, los deslizadores de canal pueden usarse para controlar cada canal de cada dispositivo dentro del grupo de dispositivos múltiples. Si por ejemplo usted ha programado 8 dispositivos, de los cuáles cada uno tiene 4 canales, los deslizadores 1-4 controlan el primer dispositivo del grupo de dispositivos múltiples, los deslizadores 5-8 controlan el segundo, etc.

INTERRUPTOR DE BANCOS (Bank Switch)

El interruptor de bancos selecciona los canales de bancos actuales controlados por los 8 deslizadores. Esto le permite controlar hasta 32 canales por dispositivo usando sólo 8 deslizadores. El LED de los bancos que se encuentra al lado de los deslizadores mostrará el banco seleccionado al momento, y los números impresos al lado de cada deslizador muestran el número de canal o de escena del deslizador para el banco seleccionado. Como ventaja, el seleccionador de bancos sólo irá tan arriba como sea necesario para el tamaño de los dispositivos actualmente seleccionados.

JOYSTICK

El joystick controla el giro o inclinación de todos los dispositivos seleccionados que poseen la función giro e inclinación. El joystick es del tipo "volver al centro", por lo que se opera moviéndolo en la dirección deseada. Cuanto más grande sea el movimiento del joystick, más rápido será el movimiento de giro e inclinación. El estado del interruptor del modo "fine" ("fino") determina la velocidad del movimiento de giro o inclinación. Si un dispositivo usa 2 canales para giro e inclinación (16 bits), el joystick afectará el canal fino con el modo "fine" ("fino") encendido. Si un dispositivo sólo usa 1 canal para el giro e inclinación, el movimiento será más lento, lo que permitirá el control más preciso con el modo "fine" ("fino") encendido.

INTERRUPTOR FINO (Fine Switch)

El interruptor "fino" afecta el funcionamiento del joystick. Con el modo "fine" ("fino") encendido, éste aumentará o disminuirá en la menor cantidad posible. Con el modo "fine" ("fino") apagado, éste aumentará o disminuirá en cantidades mayores.

RUEDA DE SEGUIMIENTO O TRACKBALL (Mouse or Trackball)

Una rueda de seguimiento o trackball, ratón o cualquier dispositivo de señalización similar puede ser usado para controlar el giro e inclinación. El dispositivo debe ser del tipo serial y compatible con Microsoft o Logitech. Éste se enchufa a un conector RS-232 de 9 clavijas en el panel posterior del Show Designer 1. Al igual que con el joystick, sólo las funciones actualmente activadas se verán afectadas. El interruptor izquierdo de la rueda de seguimiento o ratón cambiará la selección de dispositivo actual hacia la izquierda, y el interruptor derecho la cambiará hacia la derecha. Si se mantiene presionado cualquiera de los interruptores, la selección cambiará constantemente hasta que se libere el interruptor. Si usted utiliza un dispositivo compatible con Logitech, el interruptor central encenderá y apagará el modo "fine" (fino). Si usted cuenta con una unidad de disco externa conectada, enchufe la rueda de seguimiento en el conector RS-232 adicional en el lado posterior de la unidad de disco.

INTERRUPTOR NEGRO (Black Switch)

Cuando se presiona el interruptor "black" ("negro"), la actividad se detendrá y todos los dispositivos se apagarán. Según el tipo de dispositivo y sus capacidades, el negro sólo apagará el canal que controla la salida de la lámpara pero para algunos tipos de dispositivos, éste llevará a todos los canales a 0. El LED "black" ("negro") permanecerá encendido para indicar que se ha solicitado el apagado. Al presionar el interruptor "black" ("negro") una segunda vez, el LED se apagará y los canales que se habían apagado se restablecerán con su configuración previa.

Al presionar y sostener por dos segundos el interruptor "black" ("negro") , los canales DMX volverán a 0 y se borrará el búfer de escenas. Esta función resulta útil al programar una nueva escena.

ESCENAS (Scenes)

GRABADO DE ESCENAS

Una "escena" es una grabación del estado del escenario completo. El Show Designer mantiene un registro de todo lo realizado para que un escenario aparezca tal cómo lo hace. Todas las acciones que afectan la apariencia del escenario, tal como el cambio de niveles de canal, recuperación de una cadena o recuperación de una predeterminación, se guardan en un búfer de escena a fin de que más tarde se puedan grabar estas acciones como una escena. Este método de programación también le permite recuperar una escena, modificarla y luego volver a grabarla como una nueva escena o volver a grabarla en la misma ubicación para ediciones rápidas.

Una vez que tiene una apariencia en un escenario que usted desea guardar como una escena, presione "record" ("grabar") y el LED titilará. Luego presione "scene" ("escena") y el LED también titilará. El visor de página se encenderá y cualquier número de ubicaciones que ya contengan escenas también se encenderá. En este momento usted puede ingresar un nombre para la escena y también para el tiempo de desvanecimiento. Utilice los interruptores de cursor para mover el cursor debajo de cada carácter del nombre; luego use los interruptores + o – o la perilla de datos para modificar los caracteres de los nombres. Usted también podrá utilizar un teclado externo para ingresar el nombre de la escena, de contar con una unidad de disco externa. Mueva el cursor debajo del tiempo de desvanecimiento o use la perilla de datos o los interruptores + y - para cambiar el tiempo de desvanecimiento para esta escena.

Para grabar una escena, seleccione el número de página y de escena. Se pueden usar los interruptores de página para seleccionar entre las páginas 1 a 64 y los interruptores de números entre el 1 y el 16, lo que le permite almacenar hasta 1024 escenas. Si se selecciona un número de escena que ya se encuentra encendido, aparecerá un mensaje preguntándole si desea escribir el nombre sobre una escena ya existente. Presione "yes" (sí) o "no".

Nota: Puede llevar hasta 30 segundos sobreescribir o borrar una escena, según el tiempo de memoria ya ocupado.

Si en algún momento usted desea salir del modo de grabación sin grabar nada, presione el interruptor "record" ("grabar") y podrá salir del modo de grabación.

RECUPERACIÓN DE ESCENAS

Una vez grabada una escena, si se enciende el LED "scene" (escena) y luego se selecciona la página y número de escena deseados, ésta se puede reproducir. Sólo se puede seleccionar una escena por vez usando los interruptores de número. Si se presionar el interruptor de número que se encuentra encendido, dicha escena se apagará.

BORRADO DE ESCENAS

Para borrar una escena de la memoria, presione "record" (grabar); luego, "scene" (escena) y luego, "erase" (borrar). Todos los LED de números que contengan una escena se encenderán. Luego seleccione el número de escena a borrar. El nombre de dicha escena aparecerá en el visor LCD junto con el mensaje "Erase this?" (¿Borrar?). Presione "yes" (sí) o "no". Si presiona "yes" (sí), la escena se borrará. Luego se pueden seleccionar escenas adicionales para borrar o se puede presionar "record" (grabar) para salir del modo grabar.

Nota: Puede llevar hasta 30 segundos sobreescribir o borrar una escena, según el tiempo de memoria ya ocupado.

PREDETERMINACIONES (Presets)

Las predeterminaciones proporcionan la programación rápida y fácil de escenas por medio del acceso instantáneo a los colores y configuraciones de haces de luz sin la necesidad de buscar en los niveles de canales con los deslizadores. Las predeterminaciones también ahorran espacio en la memoria, dado que muchas escenas pueden hacer referencia a la misma predeterminación. Por ejemplo, si una predeterminación define la ubicación del giro e inclinación para varias escenas, sólo la predeterminación necesita editarse para modificar el giro e inclinación de todas aquellas escenas. Si usted desea usar el mismo color o gobo para un grupo de dispositivos, utilice la predeterminación en lugar de configurar los canales para cada dispositivo individualmente con los deslizadores. Esto ahorrará memoria en las escenas.

El Show Designer 1 le permite grabar hasta 32 páginas de 16 predeterminaciones para un total de 512 predeterminaciones. A diferencia de las escenas, que graban la apariencia del escenario completo, las predeterminaciones se usan para grabar sólo los canales que contienen información pertinente. Esto le permite grabar elementos tales como la posición del color, gobo o haz. Las predeterminaciones se pueden recuperar y distribuir en capas para crear una escena.

Además de las 32 páginas disponibles para las predeterminaciones que usted cree, existen 2 páginas denominadas "F1" y "F2". Estas páginas son para las "predeterminaciones de fábrica". Éstas son predeterminaciones que ya están programadas para cuando instalen dispositivos determinados. La página "F1" es para los colores y la página "F2" es para los gobos y efectos de haces de luz. Recuerde que no todos los dispositivos son compatibles con las predeterminaciones de fábrica.

Si usted está mejorando una versión anterior del Show Designer, la página "F1" corresponde a la página predeterminada de color de fábrica y la página "F2" corresponde a la página predeterminada de haces de luz de fábrica. También, las páginas 1 a 16 contienen a sus propias predeterminaciones de color y las páginas 17 a 32 contienen sus propias determinaciones de haces de luz.

GRABADO DE PREDETERMINACIONES

Antes de grabar una predeterminación, primero se deben hacer algunos preparativos. A fin de poder ver ciertos canales, como ser el color o el gobo, primero necesitará configurar los niveles de intensidad de luz y las posiciones de giro e inclinación para ver la selección de color y gobo. Para esto, seleccione el dispositivo o dispositivos a usar en la predeterminación y luego posicione los haces y aumente los niveles de intensidad de luz. Estos elementos no se grabarán en la predeterminación si se llevan a cabo antes de presionar "record" (grabar).

Para comenzar a grabar una predeterminación, presione "record" (grabar); el LED titilará. Luego presione "preset" (predeterminar) y el LED también titilará. El visor de página mostrará la página actual, y las ubicaciones de números que ya contienen predeterminaciones se encenderán. Ajuste el canal o los canales que desee incluir en la predeterminación. Estos ajustes se grabarán en la predeterminación, por lo tanto, asegúrese de no cambiar los canales que no desee incluir.

Nota: Al convocar una predeterminación, si algunos canales se ven afectados –y no fueron incluidos como parte de la predeterminación-, puede ocurrir que un deslizador o el joystick se hayan tocado accidentalmente durante la grabación, y aquellos canales que fueron agregados de forma accidental se agreguen a la predeterminación. Si esto sucede, vuelva a grabar la predeterminación.

Mientras se graba una predeterminación, se puede encender o apagar un dispositivo presionando el interruptor "fixture" (dispositivo). Use los interruptores de número para alternar entre el encendido y apagado de los dispositivos. Si se presiona "fixture" (dispositivo) una segunda vez, el LED se apagará, lo que le permitirá finalizar el grabado de la predeterminación.

Mientras graba una predeterminación, usted puede ingresar un nombre para la predeterminación en cualquier momento. Utilice los interruptores de cursor para mover el cursor en el visor debajo de cada carácter; luego use el interruptor + o – o la perilla de datos para seleccionar los caracteres. Usted también podrá utilizar un teclado externo para ingresar los caracteres del nombre, de contar con una unidad de disco externa instalada.

Para guardar la predeterminación, seleccione la página y número donde desee guardarla. Si se selecciona un número que ya se encuentra encendido, aparecerá un mensaje preguntándole si desea escribir el nombre sobre una predeterminación ya existente. Presione "yes" (sí) o "no". Se pueden usar los interruptores de página para seleccionar entre las páginas 1 y 32, lo que le permitirá almacenar hasta 512 predeterminaciones. No se puede grabar sobre las predeterminaciones de fábrica o editarlas en las páginas F1 o F2.

Nota: Puede llevar hasta 30 segundos sobreescribir o borrar una predeterminación, según el tiempo de memoria ya ocupado.

Luego de grabar una predeterminación, el LED de grabación permanece encendido, lo que le permite continuar con la grabación de más predeterminaciones. Cualquier cambio de canal que haya sido hecho desde el comienzo del proceso de grabado será incluido en las nuevas predeterminaciones. Para comenzar una nueva predeterminación desde cero, alterne entre el encendido y apagado del LED "preset" (predeterminar) mientras el LED "record" (grabar) titila. Esto limpiará el búfer de edición.

Para salir del modo de grabación, presione "record" (grabar); todos los LED dejarán de titilar.

RECUPERACIÓN DE PREDETERMINACIONES

Para reproducir una predeterminación, seleccione los dispositivos que desea controlar con esta predeterminación. Para que algo suceda, los dispositivos deben haber sido grabados al grabar la predeterminación. Luego presione el interruptor "preset" (predeterminar), seleccione la página de la predeterminación deseada y luego use los interruptores de número para seleccionar entre las predeterminaciones de dicha página. A diferencia de las escenas, usted puede tener varias predeterminaciones encendidas al mismo tiempo en tanto y en cuanto cada predeterminación controle diferentes canales o dispositivos. Si dos predeterminaciones diferentes intentan controlar el mimo canal, la última predeterminación seleccionada tendrá control de dicho canal. Si una predeterminación ha sido completamente anulada por otra, ésta se apagará de manera automática.

Primero se debe seleccionar un dispositivo antes de encender la predeterminación, incluso si dicho dispositivo ha sido incluido en la predeterminación al grabarla. Esto le permite poner todos los dispositivos en una predeterminación, pero debe utilizar sólo los seleccionados, tal como sea necesario. Por ejemplo, usted podría crear una predeterminación denominada "Red" (Roja), que configura todos los canales de color para cada dispositivo en el color rojo. Luego, al recuperar una predeterminación, usted sólo seleccionará los dispositivos que desee que sean rojos y luego recuperará la predeterminación "Red" (Roja).

BORRADO DE PREDETERMINACIONES

Para borrar una predeterminación ya existente, presione "record" (grabar), luego presione "preset" (predeterminar), y por último presione "erase" (borrar). Tal como cuando se graba una predeterminación, todos los LED que contienen una predeterminación se encenderán. Luego seleccione la predeterminación a borrar. El nombre de dicha predeterminación aparecerá en el visor con el mensaje "Erase this?" (¿Borrar?). Presione "yes" (sí) o "no". Si presiona "yes" (sí), la predeterminación se borrará. Luego se pueden seleccionar predeterminaciones adicionales para borrar o se puede presionar "record" (grabar) nuevamente para salir del modo grabar.

Nota: Puede llevar hasta 30 segundos sobreescribir o borrar una predeterminación, según el tiempo de memoria ya ocupado.

EDICIÓN DE PREDETERMINACIONES

Para editar una predeterminación que ya ha sido grabada, presione "record" (grabar), seguido de "preset" (predeterminar). Antes de hacer cualquier cambio a los canales, presione el número de predeterminación de la que desee editar. El mensaje "Edit this existing Preset?" (¿Editar esta predeterminación existente?) aparecerá en el visor. Presione "yes" (sí) y la predeterminación será convocada y usted podrá agregarla o modificarla cambiando cualquier nivel de canal. Luego de hacer los cambios, se pueden almacenar al mismo tiempo o en una nueva ubicación presionando cualquier número de predeterminación. Este método también se puede usar para copiar una predeterminación en otra ubicación grabándola sin hacer ningún cambio.

COMBINACIÓN DE PREDETERMINACIONES

Se pueden agregar predeterminaciones ya existentes a cualquier predeterminación que usted esté creando. Mientras se encuentra en el modo de predeterminación, presione "add" (agregar), seguido de cualquier número de predeterminación que tenga una predeterminación en él. Las configuraciones de canal se agregarán a la predeterminación que usted está grabando. Se pueden agregar tantas predeterminaciones como se desee. Esto se puede utilizar para mezclar varias predeterminaciones más pequeñas en una más grande. Si dos predeterminaciones controlan los mismos canales, los niveles de canal del último agregado prevalecerá.

CADENAS (Chases)

El Show Designer 1 le permite grabar hasta 256 cadenas y también proporciona 48 cadenas ya grabadas que se denominan "cadenas de fábrica". Una cadena es una secuencia de pasos, que crean movimiento o rápidos cambios repetitivos en el escenario. Cada paso de la cadena es una grabación de niveles de canal o predeterminaciones seleccionados. Luego los niveles se reproducen en un rulo continuo a una velocidad de cadena preprogramada.

A diferencia de las escenas, las cadenas no afectan el escenario completo, sino que sólo los canales que hayan sido incluidos en la cadena. Esto le permite encadenar elementos como la posición de colores, gobos o posiciones de haces de luz. Se pueden ejecutar hasta 8 cadenas al mismo tiempo, lo que le permite combinarlas en una escena.

GRABACIÓN DE CADENAS

Antes de grabar una cadena, primero se deben hacer algunos preparativos. A fin de poder ver las funciones como colores o gobos o de poder ver las posiciones de los haces para luces en movimiento, primero se necesitará configurar los niveles de canal. Para ello, seleccione el dispositivo o dispositivos a ser usados y luego eleve los niveles de intensidad o abra las aperturas como sea necesario. Estos cambios de canal no serán parte de la cadena si se hacen antes de la grabación.

Para comenzar a grabar una cadena, presione "record" (grabar); el LED titilará. Luego presione "chase" (cadena) y el LED de cadena también titilará. El visor de página mostrará la cadena actual y los LED de los números que ya contienen cadenas se encenderán. Existen 16 páginas de ubicaciones de memoria disponibles. Las páginas F1, F2 y F3 están reservadas para las cadenas de fábrica y no se puede grabar sobre ellas. El visor mostrará el estado actual del paso, la velocidad y el desvanecimiento de la cadena. Para comenzar a grabar el primer paso de una cadena, mueva el canal o canales a las posiciones deseadas ajustando los deslizadores o usando el joystick. Estos ajustes se grabarán en el paso, por lo tanto, asegúrese de no mover los canales que no desee incluir en esta cadena. En cualquier momento usted puede encender o apagar los interruptores de los dispositivos mientras graba el paso de la cadena. También se puede presionar el interruptor de predeterminación, lo que le permitirá incluir predeterminaciones es el paso de la cadena. Al utilizar predeterminaciones, sólo serán incluidos los dispositivos actualmente seleccionados.

Luego de terminar de agregar canales o predeterminaciones al paso, presione "enter" (ingresar). **Nota:** (Se debe apagar el LED "fixture" –[dispositivo] antes de presionar "enter"). El indicador de pasos en el visor automáticamente aumentará al próximo paso. Repita lo hecho anteriormente para grabar hasta 256 pasos. Se pueden ingresar pasos vacíos, así como también al presionar "enter" (ingresar) antes de cambiar los canales. Estos pasos vacío se pueden usar para aumentar el tiempo entre los pasos. Más adelante, se puede grabar algo en estos pasos vacíos.

Al grabar pasos, en cualquier momento se puede ir de un paso a otro al poner el cursos del visor debajo del número de pasos, y use los interruptores + o – o la perilla de datos para seleccionar un nuevo paso. De esta manera se pueden cambiar o agregar canales a cada paso grabado.

Si se presiona "enter" (ingresar) en el último paso de la cadena grabada, siempre se agregará un paso adicional al final. Si se presiona "enter" (ingresar) mientras que el número de paso no se encuentra al final, se avanzará al próximo número de paso.

Si se comete un error al grabar un paso de la cadena, presione "erase" (borrar) y se le preguntará si borrar o no los contenidos del paso de la cadena. Presione "yes" (sí) para borrar del paso todos los canales y los datos predeterminados. Si se presiona "erase" (borrar) una segunda vez, se le preguntará si quitar o no el paso vacío de la cadena. Esto acortará la cadena un paso.

En cualquier momento mientras se graba la cadena se puede ingresar un valor de velocidad, un valor de desvanecimiento y un nombre para la cadena. Utilice los interruptores de cursor para mover el cursor en el visor debajo del elemento a ser modificado; luego use el interruptor + o – o la perilla de datos para modificarlo. Para llegar al nombre, siga moviendo el cursor hacia la derecha, pasando por la configuración de desvanecimiento, y la pantalla cambiará para mostrar el nombre y el estado de traba de velocidad. Para editar el nombre, mueva el cursor debajo de cada carácter; luego utilice los interruptores + y – o la perilla de datos para seleccionar las letras. Usted también podrá utilizar un teclado externo para ingresar los caracteres del nombre, de contar con una unidad de disco externa conectada.

La velocidad de la cadena (en compases por minuto) será la velocidad predeterminada para la cadena entera. Esto significa que cuando usted recupere la cadena por primera vez, ésta será la velocidad a la que se ejecutará. La velocidad se puede modificar mientras se ejecuta y la nueva velocidad se puede grabar como parte de una escena. Esto le permite usar la misma cadena en varias escenas pero a diferentes velocidades para cada una de dichas escenas.

El valor del desvanecimiento se muestra como un porcentaje y es el mismo para cada paso de la cadena. No se puede configurar un tiempo de desvanecimiento independiente para cada paso. Esto será la cantidad de tiempo de desvanecimiento entre los pasos. Si se lo configura en 100%, el tiempo de desvanecimiento será igual al tiempo entre cada paso, lo que proporcionará un movimiento suave y continuo entre los pasos. Si el tiempo de desvanecimiento se configura en 0%, los pasos se sucederán sin desvanecimiento entre ellos. Cualquier configuración entre 0% y 100% arrojará cantidades variables de tiempo de desvanecimiento según la velocidad de la cadena. Al igual que con la velocidad, éste es sólo el valor predeterminado. Se lo puede cambiar antes de agregar la cadena a una escena.

La función de traba de velocidad que se muestra bajo el nombre de la cadena, le permite indicar a la cadena si ignorar o no los interruptores de audio o compás mientras que se ejecuta la cadena. Si se lo configura en "No Beat" (Sin compás), la cadena sólo se ejecutará a la velocidad programada y no se verá afectada por los interruptores de audio o compás. Esto resulta de utilidad cuando se tiene una cadena que siempre debe ejecutarse a alta velocidad para crear un efecto determinado.

Una vez que haya terminado de grabar todos los pasos para una cadena, de configurar la velocidad, el estado de bloqueo y desvanecimiento, guarde la cadena seleccionando una página y número. Los LED "fixture" (dispositivo) y "preset" (predeterminación) deben estar apagados. Si se selecciona un número de cadena que ya se encuentra encendido, aparecerá un mensaje preguntándole si desea escribir el nombre sobre una cadena ya existente.

Presione "yes" (sí) o "no". Se pueden usar los interruptores de página para seleccionar entre las páginas 1 y 16, lo que le permitirá almacenar hasta 256 cadenas. Las páginas "F1-F3" están reservadas para las cadenas de fábrica.

Nota: Puede llevar hasta 30 segundos sobreescribir o borrar una cadena, según el tiempo de memoria ya ocupado.

Luego de guardar la cadena, los LED "record" (grabar) y "chase" (cadena) seguirán titilando, lo que le permitirá continuar agregando o editando la cadena. Para salir del modo de grabación, presione "record" (grabar) y los LED dejarán de titilar.

RECUPERACIÓN DE CADENAS

Para ejecutar una cadena, presione el interruptor "chase" (cadena), y luego presione el interruptor de la página y número deseados. La cadena comenzará a ejecutarse a la velocidad que fue seleccionada cuando se la grabó. Al presionar el mismo interruptor nuevamente, la cadena se apagará. Se puede ejecutar más de una cadena (hasta 8) siempre y cuando se estén encadenando diferentes canales.

Se pueden ajusta la velocidad o el índice de desvanecimiento de la cadena que actualmente se muestra en el visor. Coloque el cursor inferior sobre el campo que desea editar y luego utilice el interruptor + o – o la perilla de datos para ajustar el valor. Coloque el cursor debajo del nombre de la cadena para seleccionar entre cadenas si más de una se está ejecutando. Cualquier modificación a la velocidad se guardará si usted graba la escena actual. Esto le permite volver a usar la misma cadena en escenas diferentes a velocidades diferentes. Presione el interruptor "chase" (cadena) cuando desee ver el visor de cadena mientras éstas se ejecutan.

Se pueden ejecutar hasta 8 cadenas de manera simultánea. Si se selecciona una nueva cadena que anula por completo a la que se está ejecutando, la cadena anulada automáticamente se apagará. Una cadena se cancela cuando se recupera otra que controla todas las del mismo canal. Una cadena no se cancelará si sólo algunos de los canales son anulados. Los canales que aún están disponibles seguirán encadenándose.

BORRADO DE CADENAS

Para borrar una cadena ya existente de la memoria, presione "record" (grabar); luego, "chase" (cadena) y luego, "erase" (borrar). Tal como cuando se graba una cadena, todos los LED que contienen una cadena se encenderán. Luego seleccione la cadena a borrar. El mensaje "Erase this?" (¿Borrar?) aparecerá en el LED junto con el nombre de la cadena. Presione "yes" (sí) o "no". Si presiona "yes" (sí), la cadena se borrará. Esto sólo funciona cuando ninguna cadena está siendo editada o grabada. Al editar una cadena, "erase" (borrar) se usa para borrar los pasos de la cadena. El borrado de la cadena se puede abortar en cualquier momento presionando "no" o saliendo del modo grabar presionando el interruptor "record" (grabar).

Nota: Puede llevar hasta 30 segundos sobreescribir o borrar una cadena, según el tiempo de memoria ya ocupado.

EDICIÓN DE CADENAS

Para editar una cadena que ya ha sido grabada, presione "record" (grabar), seguido de "chase" (cadena). Antes de hacer cualquier cambio a los canales, presione el número de la cadena que desee editar. El mensaje "Edit this existing Chase?" (¿Editar esta cadena existente?) aparecerá en el visor. Presione "yes" (sí) y la cadena será recuperada y usted podrá agregarla o modificarla seleccionado los pasos y cambiando cualquier nivel de canal. También se puede usar el interruptor "erase" (borrar) para quitar los contenidos del paso actual o, si el paso está vacío, quitar el paso por completo. También se pueden insertar pasos vacíos adicionales al paso actual presionando "add" (agregar). Se le preguntará si agregar o no un paso de cadena vacío. Presione "yes" (sí) para insertar un paso en el número de paso actual. Todos los pasos de cadena siguientes subirán un número. Una vez que se haya agregado un nuevo paso, se pueden grabar los niveles de canal o las predeterminaciones.

Al finalizar de editar la cadena, ésta se puede almacenar en la misma ubicación de la memoria o en una nueva ubicación; seleccione una página y presione un interruptor de número. Este método también se puede usar para copiar una cadena en otra ubicación grabándola sin hacer ningún cambio.

CADENAS DE FÁBRICA

Al seleccionar las páginas de memoria "F1-F3" (cadenas de fábrica), se puede seleccionar de una lista de 48 cadenas de giro e inclinación preprogramadas. Aquí se pueden programar algunos movimientos difíciles de programar, tales como círculos y ochos. A diferencia de las cadenas que programa usted mismo, primero se debe seleccionar los dispositivos que desee incluir antes de encender la cadena.

INTERRUPTOR DE AUDIO

El interruptor de audio le permite ingresar al mismo como disparador para los pasos de la cadena. Si se presiona el interruptor "audio", el LED correspondiente se encenderá. Éste titilará brevemente cada vez que un compás de audio sea detectado en la entrada de audio. Toda cadena que se esté ejecutando se sincronizará con el compás, a menos que la velocidad para esa cadena haya sido bloqueada. Consulte la sección anterior acerca de la grabación de cadenas para detalles acerca de cómo bloquear la velocidad de la cadena. Si se enciende "audio", "beat" (compás) se apagará en forma automática. El estado del interruptor de audio no se almacena con una escena.

INTERRUPTOR DE COMPÁS

El interruptor de compás le permite anular el tempo o compás de una cadena pulsando el interruptor a tiempo para cualquier música que se esté reproduciendo. El LED titilará al tiempo del compás que se pulsa. Todas las cadenas que están siendo reproducidas se sincronizarán con este compás a menos que la velocidad haya sido bloqueada para esta cadena. Consulte la sección anterior acerca de la grabación de cadenas para detalles acerca de cómo bloquear la velocidad de la cadena. Si se presiona "beat" (compás), "audio" se apagará en forma automática. Apague el compás, presione y sostenga por un segundo el interruptor "beat" (compás). El estado del interruptor "beat" (compás) y el tempo del compás no se almacenarán al grabar una escena.

ESPECTÁCULOS (Shows)

Un espectáculo es una secuencia de escenas grabadas y reproducidas en orden en momentos preprogramados. El Show Designer 1 le permite grabar hasta 16 páginas de 16 espectáculos para un total de 256 espectáculos.

GRABACIÓN DE ESPECTÁCULOS

Antes de grabar un espectáculo se debe grabar las escenas que serán incluidas en el mismo. Consulte la sección anterior para obtener información acerca de cómo grabar escenas.

Para comenzar a grabar un espectáculos, presione "record" (grabar); el LED titilará. Luego presione "show" (espectáculo) y el LED "show" (espectáculo) también titilará. El visor de página mostrará la página de espectáculo y todos los interruptores de número que ya contienen espectáculos se encenderán.

El visor mostrará el paso actual que está listo para ser grabado junto con la página de escena y el número de escena en dicho paso. La palabra "Empty" (vacío) aparecerá en lugar de la página y número de escena si no hay nada grabado en este paso. El tiempo de espera para el paso se muestra en horas, minutos y segundos. Los números estás separados por dos puntos ":" donde los segundos contienen un punto decimal, lo que permite una resolución de décimas de segundos.

Al comenzar el proceso de grabación, paso 000, se mostrará el mensaje "Start" (comenzar). El paso 0 se utiliza para agregar un retraso en el comienzo de un espectáculo de tiempo determinado antes de recuperar la primera escena. No se puede grabar ninguna escena en el paso 0. Si usted no desea retrasar el tiempo de comienzo de un espectáculo, deje el tiempo de espera en 12:00:00 a.m..0 y diríjase al paso 1 presionando el interruptor "+", el interruptor "enter" (ingresar), o subiendo la perilla de datos.

Para grabar un paso de espectáculo, presione el interruptor "scene" (escena) y el LED correspondiente se encenderá. Luego, elija una escena para este paso seleccionando una página y presionando el número de escena deseado. Luego, seleccione el tiempo de espera para este paso. Este tiempo que usted selecciona es el tiempo que esta escena esperará hasta que se recupere el próximo paso. Se puede seleccionar un nuevo tiempo moviendo el cursor en el número de hora, segundo o minuto; luego presione el interruptor + o – o use la perilla de dato para cambiar el tiempo.

Una vez que se ha seleccionado una escena y se ha configurado el tiempo de escena, presione "enter" (ingresar). El número de paso avanzará al siguiente de manera automática. Se pueden ingresar hasta 255 pasos en un espectáculo. Si se presiona "enter" (ingresar) sin seleccionar una escena, el número de paso avanzará, dejando el paso vacío.

Mientras se graba una escena, se puede seleccionar cualquier paso moviendo el cursor por debajo del número de paso y usando el interruptor + o - o la perilla de datos para seleccionar un nuevo paso. Luego se puede editar el número de escena o tiempo de espera para cualquier paso grabado. Si se presiona "enter" (ingresar) en el último paso grabado, se agregará un paso adicional al final del espectáculo. Si se presiona "enter" (ingresar) mientras que el número de paso no se encuentra al final, se avanzará al siguiente número de paso, de la misma manera que si se incrementa el número de paso con la perilla de datos.

Mientras graba un espectáculo, usted puede ingresar un nombre para el espectáculo en cualquier momento. Use el interruptor de cursor derecho para mover el cursor en el visor hacia la derecha, pasando por los números de tiempo de espera. La pantalla cambiará y mostrará el nombre del espectáculo en la línea superior y el estado de rulo en la línea inferior. Edite el nombre con el cursor debajo de cada carácter; luego use el interruptor + o – o la perilla de datos Nº1 para cambiar el carácter. Usted también podrá utilizar un teclado externo para ingresar los caracteres del nombre, de contar con una unidad de disco externa instalada.

Si se configura el estado de rulo, usted podrá programar el espectáculo en rulo continuo o para reproducirse una vez y detenerse.

Si sigue moviendo el cursor hacia la derecha, aparecerá un tercer visor que le permitirá seleccionar un espectáculo ligado. Al reproducir éste, de manera automática, se recuperará un nuevo espectáculo luego de que el primero haya terminado de reproducirse. Configure el enlace en "on" (encendido) y luego seleccione un número de página y número de espectáculo para el enlace. Si se activa este enlace, el efecto de rulo se apagará. Del mismo modo, si se activa el efecto de rulo, este enlace se apagará.

Cuando haya terminado de ingresar los pasos y de hacer los ajustes, guarde el espectáculo seleccionando una página y número donde quiera almacenarlo. Asegúrese de que el LED "scene" (escena) esté apagado. Si se selecciona un número de espectáculo que ya se encuentra encendido, aparecerá un mensaje preguntándole si desea escribir el nombre sobre un espectáculo ya existente. Presione "yes" (sí) o "no".

Nota: Puede llevar hasta 30 segundos sobreescribir o borrar un espectáculo, según el tiempo de memoria ya ocupado.

Luego de haber guardado el espectáculo, el Show Designer 1 permanece en modo de grabación, lo que le permite continuar con la edición del espectáculo. Para salir del modo de grabación, presione "record" (grabar) y los LED dejarán de titilar.

RECUPERACIÓN DE ESPECTÁCULOS

Para ejecutar un espectáculo, presione el interruptor "show" (espectáculo), y luego seleccione el interruptor de la página y número deseados. Se puede ejecutar un espectáculo por vez y éstos sólo pueden recuperar una escena a la vez. El nombre del espectáculo se mostrará junto con la escena del paso actual y el tiempo de espera. Si el espectáculo está configurado en rulo, éste volverá a reproducirse luego de que el tiempo de espera del último paso haya hecho la cuenta regresiva. Si el rulo está configurado en "off" (apagado), el espectáculo finalizará luego de que la última escena haya sido recuperada. Si existe un enlace, se iniciará un nuevo espectáculo.

Presione el interruptor "black" (negro) para hacer una pausa en el espectáculo y apagar los dispositivos. Vuelva a presionar "black" (negro) para retomar el espectáculo y volver a encender los dispositivos. Si se presiona negro y se sostiene por 1 segundo, el espectáculo se apagará. Si se presiona el interruptor de número del espectáculo que se está ejecutando, el espectáculo se apagará. Si se selecciona un nuevo espectáculo mientras que otro se está ejecutando, el primero mencionado reemplazará al espectáculo actual. Si se selecciona una nueva escena mientras que otra se está ejecutando, el espectáculo actual se apagará. Si en algún momento usted necesita ver el visor de espectáculo para un espectáculo que se está ejecutando, éste se puede restaurar presionando el interruptor "show" (espectáculo).

Presione el interruptor de flecha izquierdo para hacer una pausa en el espectáculo, y el interruptor de flecha derecho para retomar. Presione el interruptor de flecha derecho para hacer que el espectáculo avance al próximo paso si el espectáculo no está pausado.

BORRADO DE ESPECTÁCULOS

Para borrar un espectáculo ya existente, presione "record" (grabar), luego presione "show" (espectáculo), y por último presione "erase" (borrar). Tal como cuando se graba un espectáculo, todos los LED que contienen un espectáculo se encenderán. Luego seleccione el espectáculo a borrar. El nombre del espectáculo aparecerá en el LCD. El mensaje "Erase this" (¿Borrar?) aparecerá. Presione "yes" (sí) o "no". Si presiona "yes" (sí), el espectáculo se borrará. El borrado de espectáculos sólo funciona cuando no se está editando ningún espectáculo. Al editar un espectáculo, "erase" (borrar) se usa para borrar los pasos del espectáculo. El borrado del espectáculo se puede abortar en cualquier momento presionando "no" o saliendo del modo grabar presionando el interruptor "record" (grabar).

Nota: Puede llevar hasta 30 segundos sobreescribir o borrar un espectáculo, según el tiempo de memoria ya ocupado.

EDICIÓN DE ESPECTÁCULOS

Para editar un espectáculo que ya ha sido grabado, presione "record" (grabar), seguido de "show" (espectáculo). En lugar de ingresar los pasos para un nuevo espectáculo, presione el número de espectáculo que desea editar. El mensaje "Edit this existing Show?" (¿Editar este espectáculo existente?) aparecerá en el visor. Presione "yes" (sí) y el espectáculo será recuperado y usted podrá agregarlo o modificarlo seleccionando los pasos y cambiando cualquier valor. Se puede usar el interruptor "erase" (borrar) para quitar un paso. También se puede insertar pasos adicionales al presionar "add" (agregar). Se le preguntará si agregar o no un paso de espectáculo vacío. Presione "yes" (sí) para insertar un paso de espectáculo vacío en el número de paso actual. Todos los pasos de espectáculo siguientes subirán un número. Luego de agregar el paso vacío, se puede grabar una escena o valor de tiempo.

Luego de la edición, se puede guardar un espectáculo en la misma ubicación, o en una nueva, al presionar cualquier interruptor de número. Se debe apagar el LED de escena. Este método se puede usar para copiar un espectáculo en otra ubicación de la memoria recuperándolo para su edición y luego guardándolo sin cambios.

MIDI

El Show Designer 1 le permite usar los comandos de nota MIDI para recuperar escenas y espectáculos con el secuenciador MIDI, para poder sincronizar la iluminación en un rendimiento MIDI. Se pueden recuperar seis páginas de escenas y una de espectáculos con los comandos de nota MIDI en cualquier canal MIDI. Esto le da acceso a 96 escenas y 16 espectáculos por canal MIDI. Los números de nota MIDI 0 al 95 se usan para recuperar escenas, y los números de notas del 96 al 111 se utilizan para recuperar espectáculos. MIDI sólo proporciona 128 notas por canal MIDI, por lo tanto existe un límite en cuanto a cuántas escenas y espectáculos se pueden recuperar desde un canal MIDI. El Show Designer 1 debe estar configurado en el mismo canal MIDI que el dispositivo MIDI al que usted esté conectado.

El Show Designer 1 también enviará comandos de nota MIDI cada vez que se recupere una escena o espectáculo usando los interruptores del panel delantero. Esto le permite usar el Show Designer 1 como la fuente al grabar un rendimiento MIDI.

Se pueden recuperar más de 96 escenas con MIDI usando los canales MIDI adicionales. Al seleccionar el canal MIDI del menú de configuración, también se pueden activar canales MIDI adicionales configurando "Extra Channels" (Canales adicionales) en un valor de 1 a 9. Cuando se configura "Extra Channels" (Canales adicionales) en 0, sólo el canal MIDI seleccionado tendrá recepción. Cuando se lo configura en 1, el canal MIDI seleccionado, así como también el canal MIDI próximo tendrán recepción. Se pueden usar hasta 9 canales MIDI adicionales. Cada canal tendrá seis páginas de escena adicionales. Si por ejemplo se está usando el canal MIDI 1 y usted ha activado 2 canales adicionales, las páginas de escena 1-6 usarán el canal MIDI 1, las páginas de escena 7-12 usarán el canal MIDI 2 y las páginas de escena 13-18 usarán el canal MIDI 3. Recuerde que los números 0-95 serán usados por cada canal MIDI.

Cuando se recibe una nota MIDI, ésta recuperará una escena o iniciará un espectáculo que corresponda a ese número de nota. Si se recibe el mismo número de nota nuevamente, la escena o el espectáculo se apagarán. Si se recibe un número de nota diferente, una nueva escena o espectáculo reemplazará a la escena o espectáculo que ya se está ejecutando.

COPIA DE SEGURIDAD DE LA MEMORIA CON MIDI

También se puede usar el MIDI para hacer copias de seguridad de la memoria en un sistema de grabación MIDI que tenga capacidad para recibir mensajes exclusivos del sistema MIDI. La mayoría de los secuenciadores MIDI basados en PC ofrecen esta función. Consulte las instrucciones de su grabadora MIDI acerca de cómo grabar un depósito de memoria exclusiva de sistema. Una vez que la grabadora ha sido configurada para grabar, consulte la selección del menú del Show Designer 1 etiquetada "send memory file" (Enviar archivo de memoria). Desde allí, use el interruptor + para seleccionar "send memory file to MIDI port" (enviar archivo de memoria a puerto MIDI). Luego presione "enter" (ingresar) para comenzar la transmisión. Una copia codificada de la memoria completa será transmitida al puerto de salida MIDI. El tiempo para enviar la memoria dependerá de la cantidad de memoria en uso actualmente. Esto enviará una segunda copia de la memoria completa, los que incluirá todas las configuraciones de dispositivos, escenas y espectáculos con todos sus componentes.

RESTARUACIÓN DE LA MEMORIA CON MIDI

Para restaurar la memoria usando MIDI, configure la grabadora MIDI para reproducir el mensaje exclusivo del sistema en la entrada MIDI del Show Designer 1. El puerto MIDI siempre espera escuchar nuevos mensajes a menos que el Show Designer 1 se encuentre en modo de grabación (el LED de grabación titila). En cuando recibe el mensaje, el visor muestra el mensaje "RECEIVING FILE" (RECIBIENDO ARCHIVO). La cantidad de tiempo necesario para actualizar la memoria variará según la cantidad de memoria que esté siendo usada al momento de la grabación. Usted no necesitará recuperar ninguna de las funciones de menú del Show Designer 1 antes de recibir el archivo. Si se ha detectado algún error, el Show Designer 1 le pedirá que vuelva a procesar. Verifique las conexiones e intente nuevamente.

Se puede usar el MIDI para transferir la memoria desde un Show Designer hacia otro.

UTILIZACIÓN DEL PUERTO DE LA COMPUTADORA

El puerto RS-232 del Show Designer 1 puede usarse para conectarse a una computadora personal a fin de hacer copias de seguridad de la memoria y actualizaciones de software. También se puede utilizar para conectar un ratón o rueda de seguimiento o trackball para controlar el giro e inclinación y también se utiliza para conectar la unidad de disco externa opcional.

Usted necesitará de un cable de enlace lap serial, que también se conoce como cable módem nulo en cualquier tienda de computación. Los cables de enlace lap, por lo general, se usan para conectar una computadora portátil a una computadora de escritorio o para conectar 2 computadoras entre sí. Los cables estándar RS-232 no funcionarán. Conecte el puerto Rs-232 del Show Designer 1 a uno de los puertos seriales "COM" de su PC. Algunos puertos COM usan un conector de 25 clavijas, y otros usan uno de 9 clavijas. La mayoría de los cables lap vienen con ambos tipos de conectores.

Una vez conectada, se puede usar una PC con Windows para hacer copias de seguridad o restaurar la memoria y también para actualizar el software. Esto le permite actualizar su controlador con las funciones más recientes descargando el nuevo software del Show Designer 1 desde el sitio web de Elation, www.elationlighting.com.

Nota: Si usted cuenta con una unidad de disco instalada, las actualizaciones de software y copias de seguridad de la memoria sólo se hacen con la unidad de disco, no con la PC.

CONFIGURACIÓN DE LA PC

Ahora Elation le ofrece un programa que se puede descargar desde el sitio web www.elationlighting.com llamado "SD Backup" el cual se encarga de la comunicación entre su PC y el Show Designer 1. Usted también podrá utilizar el accesorio de Windows "Hyper Terminal". Determine cuál de los puertos COM de su PC está disponible y conéctelo al puerto Rs-232 del Show Designer 1, tal como se describe en la sección anterior. COM 1 a veces se utiliza para el ratón de su PC, por lo tanto probablemente usted utilizará COM 2 para conectar el Show Designer 1.

Si usted ha instalado el programa SD Backup, siga las instrucciones del archivo de ayuda que se incluye en este programa. Para utilizar el Hyper Terminal, primero debe configurarlo para que funcione con el Show Designer 1. Ejecute el Hyper Terminal haciendo clic en "Start" (Inicio) en Windows, luego en "Programs" (Programas), luego en "Accessories" (Accesorios) y luego en "Hyper Terminal". Si por alguna razón el Hyper Terminal no estuviera instalado en su versión de Windows, instálelo desde su CD de Windows. Diríjase al panel de control, seleccione Add/Remove Programas (Agregar/Quitar Programas), seleccione Windows Setup (Configuración de Windows) y luego seleccione communications (comunicaciones). Siga las instrucciones.

Una vez que la carpeta del Hyper Terminal esté abierta, haga doble clic en "Hypertrm.exe" o "Hyertrm", lo cual iniciará el programa Hyper Terminal. Se le pedirá que elija un nombre y un ícono. Denomínelo Show Designer, luego escoja un ícono y haga clic OK (aceptar). Diríjase al lado inferior del próximo cuadro de diálogo y escoja "connect to" (conectar a) "Direct to COM 2" (Dirigir a COM 2). Ignore el número telefónico y otras configuraciones del cuadro y luego haga clic en OK (aceptar). En el siguiente cuadro de diálogo, configure los compases por segundo en 19200, los compases de datos en 8, la paridad en nada, detener compases en 1, control de flujo en nada, y luego haga clic en OK (aceptar). Ahora usted estará ejecutando Hyper Terminal. Un último elemento debe ser configurado, haga clic en "File" (Archivo) en la esquina superior izquierda de la ventana, luego en "Properties" (Propiedades), y luego seleccione la pestaña "settings" (configuraciones). Desde la pestaña settings (configuraciones) haga clic en el cuadro que dice "ASCII Setup" (Configuración ASCII). Desde ese cuadro de diálogo asegúrese de que el cuadro etiquetado "send line ends with lines feeds" (enviar finales de línea con alimentación de líneas) se verifique. Usted también puede dejar el cuadro etiquetado "wrap lines" (líneas revestidas) verificado pero deje todos los otros cuadros sin verificar. Haga clic en OK (aceptar) y la configuración habrá finalizado. Cierre el Hyper Terminal y se le pedirá que guarde la configuración del Hyper Terminal. Haga clic en "yes" (sí) para guardarlo y volverá a la carpeta Hyper Terminal. Ahora debe haber un programa en la carpeta llamada "Show Designer.ht" o "Show Designer". Quizá usted desee crear un atajo en su escritorio si planea usar su PC con el Show Designer 1 con frecuencia. Desde este punto en adelante, cada vez que usted se comunique con el Show Designer 1 con su PC, consulte la configuración Hyper Terminal del Show Designer.

COPIA DE SEGURIDAD DE LA MEMORIA CON EL PUERTO DE LA COMPUTADORA

Una vez configurado, usted puede usar el SD Backup o el Hyper Terminal para hacer copias de seguridad de la memoria del Show Designer 1 y guardarlas en su disco rígido. Conecte el Show Designer 1 a su PC, tal como se describe en los párrafos anteriores.

Si usted está utilizando el programa SD Backup, siga las instrucciones para "Retrieve File" (Recuperar archivo). Para usar el Hyper Terminal, Recupere la versión creada con anterioridad, tal como se describe en la sección anterior. Haga clic en "Transfer" (Transferir) en la barra del menú superior y seleccione "Capture Text" (Capturar texto). Aparecerá un cuadro de diálogo que le permitirá seleccionar una carpeta y un nombre para el archivo de copia de seguridad. Use un nombre como "SD2 backup1.txt". Haga clic en "Start" (Iniciar) y ahora el Hyper Terminal está listo para recibir el archivo desde el Show Designer 1.

Luego consulte la selección de menú del Show Designer 1 llamada "save memory file" (guardar archivo de memoria y presione el interruptor "enter" (ingresar). El visor leerá "Save memory file to computer port" (Guardar archivo de memoria en puerto de computadora). Presione "enter" (ingresar) para iniciar la transmisión desde el Show Designer 1. Una copia codificada de la memoria completa se transmitirá a su PC. Una serie de números se verá en la ventana del Hyper Terminal mientras que el archivo está siendo copiado en su unidad de disco. El tiempo necesario para enviar el archivo de memoria dependerá de la cantidad de memoria en uso actualmente. Cuando se termina de transferir el archivo, el Show Designer 1 volverá a su visor de inicio y los números dejarán de sucederse en la ventana del Hyper Terminal. Usted puede cerrar el Hyper Terminal o regresar al menú "capture text" (capturar texto) y seleccionar "stop" (detener), el archivo se guardará de manera automática.

Nota: Al crear archivos de copias de seguridad de la memoria adicionales, siempre comience con un nuevo archivo de texto. El Hyper Terminal no escribirá sobre un archivo viejo que contenga información pero agregará la nueva información al archivo, lo que le proporcionará múltiples depósitos de memoria.

RESTAURACIÓN DE LA MEMORIA CON EL PUERTO DE LA COMPUTADORA

Para copiar un archivo de memoria desde su PC hacia el Show Designer 1, primero consulte la selección de menú del Show Designer 1 denominada "load memory file" (cargar archivo de memoria). Presione "enter" (ingresar) y el visor leerá: "Waiting for file from COM. Port" (Esperando archivo desde puerto COM). El Show Designer 1 ahora está listo para recibir el archivo desde su PC.

Si usted está utilizando el SD Backup, siga las instrucciones para "Send File" (Enviar archivo). Si usa el Hyper Terminal, recupere la versión que ha creado para el Show Designer 1. Haga clic en "Transfer" (Transferir) en la barra superior del menú y seleccione "Send Text File" (Enviar archivo de texto). Un cuadro de diálogo aparecerá, lo que le permitirá seleccionar el archivo de texto del Show Designer 1 que usted creó al guardar la memoria. Busque la unidad y la carpeta donde ha creado el archivo si no se encuentra en la ventana abierta, seleccione el archivo y haga clic en "Open" (Abrir). El Hyper Terminal comenzará a transmitir el archivo. El visor del Show Designer 1 leerá "receiving file" (recibiendo archivo). Luego de que el archivo haya sido enviado, el Show Designer 1 se reiniciará y mostrará su visor de inicio. Si se ha detectado algún error, el Show Designer 1 le pedirá que vuelva a procesar. Verifique las conexiones e intente nuevamente. La cantidad de tiempo necesario para actualizar la memoria variará según la cantidad de memoria que esté siendo usada al momento de la grabación.

ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE

El software que ejecuta el Show Designer 1 puede ser actualizado con nuevas versiones disponibles el sitio web de Elation Lighting, www.elationlighting.com. Las actualizaciones del software nuevo incluirán nuevas funciones, así como también agregados a la biblioteca de dispositivos. También se pueden descargar versiones actualizadas de este manual que se encontrarán en formato MS Word.

Para copiar el nuevo archivo de software desde su PC hacia el Show Designer 1, consulte la selección del menú del Show Designer 1 denominada "update software" (actualizar software). Presione "enter" (ingresar) y el visor leerá "Download new program" (Descargar nuevo programa). El Show Designer 1 ahora está listo para recibir el archivo desde su PC. Como alternativa, se puede acceder a este menú si presiona el interruptor "menu" y "erase" (borrar) mientras se enciende el Show Designer 1.

Si usted está utilizando el SD Backup, siga las instrucciones para "Send File" (Enviar archivo). Si usa el Hyper Terminal, recupere la versión que ha creado para el Show Designer 1. Haga clic en "Transfer" (Transferir) en la barra superior del menú y seleccione "Send Text File" (Enviar archivo de texto). Aparecerá un cuadro de diálogo que le permitirá seleccionar el archivo de texto que ha descargado del sitio web. Asegúrese de que el archivo haya sido extraído del zip antes de intentar usarlo (el archivo termina con la extensión .txt, no .zip). Busque la unidad y carpeta donde está ubicado el archivo, seleccione el archivo y haga clic en "Open" (abrir). El Hyper Terminal comenzará a transmitir el archivo. El visor del Show Designer 1 leerá "receiving new program" (recibiendo nuevo programa). Luego de que el archivo haya sido enviado, el Show Designer 1 se reiniciará y mostrará su visor de inicio. Si se ha detectado algún error, el Show Designer 1 le pedirá que vuelva a procesar. Verifique las conexiones e intente nuevamente. Tardará varios minutos transferir el archivo.

UTILIZACIÓN DE LA UNIDAD DE DISCO EXTERNA

Si usted ha obtenido una unidad de disco externa para el Show Designer 1, ésta puede utilizarse para todas sus copias de seguridad de la memoria y actualizaciones de software. Los archivos que se usan con la unidad de disco del Show Designer son compatibles con los archivos de Windows a fin de que pueda mover los archivos desde y hacia su computadora.

COPIA DE SEGURIDAD DE LA MEMORIA

Consulte la función de menú del Show Designer 1 "save memory file" (guardar archivo de memoria) y presione "enter" (ingresar), el mensaje "Enter file name" (Ingresar nombre de archivo) aparecerá en la línea superior del visor y el nombre del archivo predeterminado aparecerá en la línea inferior. Usted puede usar la perilla de datos o un teclado externo para ingresar el nuevo nombre del archivo. Inserte un disco formateado en la unidad y presione "enter" (ingresar). El mensaje "File has been saved to disk" (El archivo ha sido guardado en el disco) aparecerá al finalizar. El proceso de escritura puede llevar varios minutos según cuánta memoria haya sido utilizada. El contenido de la memoria completa se copia, lo que incluye todas las configuraciones de menú, escenas, predeterminaciones, cadenas y espectáculos. El archivo del disco es un archivo de texto con la extensión de archivo de DOS .txt, y es compatible con Windows siempre y cuando usted cumpla con las reglas de nombres de archivos de Windows. El nombre del archivo puede tener hasta 8 caracteres. Los nombres de archivos largos no son compatibles con la unidad de disco. El archivo usa el mismo formato que los archivos guardados usando el puerto COM, tal como se describe en la sección anterior.

RESTAURACIÓN DE LA MEMORIA

Inserte el disco con la copia de seguridad de la memoria en la unidad, y luego consulte la función de menú "load memory file" (cargar archivo de memoria). El mensaje "Select file" (Seleccione archivo) aparecerá en la línea superior del visor. El nombre del primer archivo de texto del disco aparecerá en la línea inferior del visor, utilice el interruptor + o – o la perilla de datos para seleccionar el archivo deseado si es que hay más de un archivo de memoria presente en el disco. Presione "enter" (ingresar) para comenzar a cargar el archivo. El mensaje "Replace current memory" (¿Reemplazar memoria actual?) aparecerá, presione "yes" (sí) para continuar o "no" para salir. **Advertencia: se escribirá sobre la memoria actual al presionar "yes" (sí).** La carga del archivo puede demandar varios minutos, según el tamaño del archivo. El Show Designer 1 se apagará y volverá a encender luego de que el archivo haya sido cargado exitosamente.

ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE

Inserte un disco con el archivo de actualización de software. El archivo debe tener el nombre SD1Vxxx.txt (xxx es el número de versión). Las actualizaciones de software se pueden descargar desde www.elationlighting.com. Consulte la función de menú "update software" (actualizar software) y luego presione "enter" (ingresar). Si se halla el nombre del archivo en el disco, el Show Designer 1 entrará en el modo de actualización y comenzará a leer el archivo. El mensaje "receiving new program" (recibiendo nuevo programa) aparecerá en el visor. Demandará varios minutos completar la actualización. Luego de que el software haya sido actualizado exitosamente, el Show Designer 1 se apagará y volverá a encender con la nueva versión instalada. De ocurrir algún error, un mensaje aparecerá y usted deberá comenzar a usar el método de carga automática que se describe en el párrafo siguiente.

ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE CON CARGA AUTOMÁTICA

El método de carga automática para actualización de software fuerza a la unidad de disco del Show Designer a enviar el nuevo software con el encendido. Esto puede resultar necesario si existieran problemas al intentar actualizar el software utilizando la selección del menú o si una actualización fuera interrumpida por un problema de energía. El Show Designer 1 automáticamente se encenderá listo para recibir un nuevo programa si el programa ha sido instalado de manera incorrecta o si no se ha instalado. El mensaje "Rom empty, reload program" (Rom vacía, volver a cargar programa) aparecerá en el visor. También se puede poner al Show Designer 1 en modo de actualización presionando los interruptores de "menú" y "erase" (borrar) al mismo tiempo durante el encenderlo. El mensaje "download new program" (descargar nuevo programa) aparecerá en el visor. Luego se debe insertar un disco con el nuevo programa de software en la unidad de disco con el nuevo nombre para el archivo de software "autoload.txt". Utilice su PC para dar el nuevo nombre al archivo. La unidad de disco automáticamente enviará cualquier archivo con este nombre durante el encendido. Encienda la unidad de disco con el disco insertado para iniciar la actualización.

COPIADO DE LA MEMORIA DESDE UNA VERSIÓN ANTERIOR DEL SHOW DESIGNER

Se pueden usar archivos de memoria del Show Designer original en el Show Designer 1. Sin embargo, se deben tener en cuenta varios aspectos. Los interruptores "Color" y "Beam" (Haces de luz) del Show Designer fueron reemplazados por un interruptor de "predeterminación" único en el Show Designer 1. Las predeterminaciones de color del Show Designer original ahora están ubicadas en las páginas 1 a 16 y las predeterminaciones de haces de luz están ubicadas en las páginas 17 a 32. Las predeterminaciones de color de fábrica ahora pueden encontrarse en la página predeterminada "F1" y las predeterminaciones de haces de luz de fábrica se encuentran en la página predeterminada "F2".

Otro problema potencial puede surgir de la biblioteca de dispositivos. El Show Designer 1 cuenta con una lista de dispositivos actualizada que resulta diferente a la del Show Designer original. Algunos dispositivos han sido agregados, mientras algunos desactualizados han sido retirados. Si algunas escenas o cadenas del viejo Show Designer utilizan predeterminaciones de color o haces de luz de fábrica, el Show Designer 1 puede no ser capaz de localizar la información predeterminada al usar la nueva lista. De surgir esta situación, diríjase al menú "Select fixtures" (Seleccionar dispositivos) y asigne los dispositivos nuevamente utilizando la nueva lista del Show Designer 1. Si usted no ha utilizado las predeterminaciones de fábrica, esto no presentará ninguna dificultad.

La siguiente conforma una lista de los dispositivos de iluminación que encontrará en la biblioteca de dispositivos del Show Designer.
(*) junto al nombre significa que las predeterminaciones de fábrica están incluidas en el dispositivo.

Generic Dimmer (1 Channel) (Control de intensidad de luz genérico - 1 Canal)
32 DMX Channels (32 canales DMX)

Elation Active Scan/Wave * (Buscador/Onda activa Elation)
Elation CMY Zoom 250 * (Zoom CMY 250 de Elation)
Elation DP-415 (DP-415 de Elation)
Elation DP-640 (DP-415 de Elation)
Elation Easy Color (7 chnl) (Color fácil [7 canales] de Elation)
Elation Easy Color (9 chnl) (Color fácil [9 canales] de Elation)
Elation Focus Spot 250 * (Spot de foco 250 de Elation)
Elation Fog/Haze 1 Chnl. (1 canal de bruma/niebla de Elation)
Elation Krypton 81 (Krypton 81 de Elation)
Elation Mini Patend 150 * (Patend Mini150 de Elation)
Elation Octopod 30 (Octopod 30 de Elation)
Elation Power Spot 250 * (Spot de energía 250 de Elation)
Elation Power Spot 575 * (Spot de energía 575 de Elation)
Elation Power Spot 575IE (Spot de energía 575IE de Elation)
Elation Power Wash 250 * (Baño de energía 250 de Elation)
Elation Power Wash 250B * (Baño de energía 250B de Elation)
Elation Procolor * (Procolor de Elation)
Elation Protron Color * (Color Protron de Elation)
Elation Protron Star (Estrella Protron de Elation)
Elation Stage Color (Color de escenario de Elation)
Elation Trackpod 81 (Trackpod 81 de Elation)
Elation Uni Pack II (Pack uni II de Elation)
Elation Vision Scan 575 (Escaneo de visión 575 de Elation)
Elation Waterfall 250 * (Cascada 250 de Elation)
Elation Waterfall (Cascada de Elation)

American DJ Accu Color 250 * (Color Accu 250 de American DJ)
American DJ Accu Color 250 * (Escaneo Accu 250 de American DJ)
American DJ Accu Scan 250 – 9 Channel * (Escaneo Accu 250 de 9 canales de American DJ)
American DJ Accu Spot 250 * (Spot Accu 250 de American DJ)
American DJ Accu Spot 250 – 9 Channel * (Spot Accu 250 de 9 canales de American DJ)
American DJ Accu Roller 250 * (Rodillo Accu 250 de American DJ)
American DJ Accu Wahs 250 * (Baño Accu 250 de American DJ)
American DJ Auto Spot 150 * (Spot automático 150 de American DJ)
American DJ Color-150/DMX (Color-150/DMX de American DJ)
American DJ Color-250D (Color 250D de American DJ)
American DJ Concept 1 and 2 * (Concepto 1 y 2 de American DJ)
American DJ Concept Color * (Color de concepto de American DJ)
American DJ Deco 250 (Deco 250 de American DJ)
American DJ DJ Scan 250 * (Escaneo DJ 250 de American DJ)

American DJ DJ Spot 250 * (Spot DJ 250 de American DJ)
American DJ DP-DMX20 Dimmer Pack (Pack de controladores de intensidad de luz DP-DMX20 de American DJ)
American DJ PP-DMX20 Switch Pack (Pack de interruptores PP-DMX20 de American DJ)
American DJ Fantasy 250 (Fantasía 250 de American DJ)
American DJ Fireburst (Estallido de fuego de American DJ)
American DJ Illusion 250 (Ilusión 250 de American DJ)
American DJ Mega-Strobe/DMX (Mega-Strobe/DMX de American DJ)
American DJ Mighty Scan * (Escaneo superlativo de American DJ)
American DJ Orbitron (Orbitron de American DJ)
American DJ Pocket Scan (Escaneo de bolsillo de American DJ)
American DJ Rainbow-250 (Arcoiris-250 de American DJ)
American DJ Scan 250 * (Escaneo 250 de American DJ)
American DJ Scan/Rollertron 250 * (Escaneo/Rollertron 250 de American DJ)
American DJ Scan/Rollertron (Escaneo/Rollertron de American DJ)
American DJ Snap Shot DMX (Instantánea DMX de American DJ)
American DJ Tempest II (Tempestad II de American DJ)
American DJ Tri Beam * (Haz de luz tridimensional de American DJ)
American DJ Tri Fecta * (Fecta tridimensional de American DJ)
American DJ Tri Image * (Imagen tridimensional de American DJ)
American DJ Tri Star * (Estrella tridimensional de American DJ)
American DJ Ultra Scan 250 * (Escaneo ultra 250 de American DJ)
American DJ XP-3 * (XP-3 de American DJ)

Robe ClubRoller 150 CT * (Rodillo Club 150 CT de Robe)
Robe ClubRoller 250 CT * (Rodillo Club 150 CT de Robe)
Robe ClubScan 150 CT * (Escaneo Club 150 CT de Robe)
Robe ClubScan 250 CT * (Escaneo Club 150 CT de Robe)
Robe ClubSpot 250 CT * (Spot Club 250 CT de Robe)
Robe ClubWash 250 CT * (Baño Club 250 CT de Robe)
Robe Color Mix-150 Wash * (Baño de mezcla de colores 150 de Robe)
Robe Color Mix-150 Profile * (Perfil de mezcla de colores 150 de Robe)
Robe Color Mix240 AT * (AT de mezcla de colores 150 de Robe)
Robe Color Mix 250 AT * (AT de mezcla de colores 150 de Robe)
Robe Color Mix 550 AT * (AT de mezcla de colores 150 de Robe)
Robe Color Mix 575 AT * (AT de mezcla de colores 150 de Robe)
Robe Color Spot 170 *(Spot de color 170 de Robe)
Robe Color Spot 250 AT Mode 1 (Modo 1 AT de Spot de colores de Robe)
Robe Color Spot 250 AT Mode 2 (Modo 1 AT de Spot de colores de Robe)
Robe Color Spot 250 AT Mode 3 (Modo 1 AT de Spot de colores de Robe)
Robe Color Spot 250 AT Mode 4 (Modo 1 AT de Spot de colores de Robe)
Robe Color Spot 575 AT Mode 1 (Modo 1 AT de Spot de colores de Robe)
Robe Color Spot 575 AT Mode 2 (Modo 1 AT de Spot de colores de Robe)
Robe Color Spot 575 AT Mode 3 (Modo 1 AT de Spot de colores de Robe)
Robe Color Spot 575 AT Mode 4 (Modo 1 AT de Spot de colores de Robe)

Robe Color Spot 1200 AT Mode 1 (Modo 1 AT de Spot de colores de Robe)
Robe Color Spot 1200 AT Mode 2 (Modo 1 AT de Spot de colores de Robe)
Robe Color Wash 250 AT Mode 3 (Modo 3 AT de Baño de color de Robe)
Robe Color Wash 575 AT (AT de baño de color 575 de Robe)
Robe Color Wash 575 AT Zoom Mode 3 (Modo 3 de Zoom AT 575 de Baño de color de Robe)
Robe Color Wash 1200E AT Mode 4 * (Modo 3 AT 1200E de Baño de color de Robe)
Robe DJ Scan 150 XT * (Escaneo 150 XT de Robe DJ)
Robe DJ Scan 250 XT * (Escaneo 150 XT de Robe DJ)
Robe DJ Roller 150 XT * (Rodillo 150 XT de Robe DJ)
Robe DJ Roller 250 XT * (Rodillo 150 XT de Robe DJ)
Robe Dominator 1200 XT (Dominado 1200 XT de Robe)
Robe Ecolor 250 XT * (Ecolor 250 XT de Robe)
Robe Funky * (Funky de Robe)
Robe Fusion * (Fusión de Robe)
Robe Hip-Hop * (Hip-Hip de Robe)
Robe MsZoom 250 XT * (Zoom Ms 250 XT de Robe)
Robe Scan 250 XT Mode 1 * (Modo 1 de escaneo 250 XT de Robe)
Robe Scan 250 XT Mode 2 * (Modo 2 de escaneo 250 XT de Robe)
Robe Scan 575 XT Mode 1 * (Modo 2 de escaneo 250 XT de Robe)
Robe Scan 575 XT Mode 2 * (Modo 2 de escaneo 575 XT de Robe)
Robe Scan 1200 XT Mode 1 * (Modo 1 de escaneo 1200 XT de Robe)
Robe Scan 1200 XT Mode 2 * (Modo 2 de escaneo 1200 XT de Robe)
Robe Spot 150 XT * (Spot 150 XT de Robe)
Robe Spot 160 XT * (Spot 160 XT de Robe)
Robe Spot 250 XT Mode 1 * (Modo 1 de spot 250 XT de Robe)
Robe Spot 250 XT Mode 2 * (Modo 2 de spot 250 XT de Robe)
Robe Spot 575 XT Mode 1 * (Modo 1 de spot 575 XT de Robe)
Robe Spot 575 XT Mode 2 * (Modo 2 de spot 575 XT de Robe)
Robe Wash 250 XT Mode 1 * (Modo 1 de baño 250 XT de Robe)
Robe Wash 250 XT Mode 2 * (Modo 2 de baño 250 XT de Robe)
Robe Wash 575 XT Mode 1 * (Modo 2 de baño 250 XT de Robe)
Robe Wash 575 XT Mode 2 * (Modo 2 de baño 250 XT de Robe)

GLP Junior Scan 1 and 2 * (Escaneo Junior 1 y 2 de GLP)
GLP Junior Scan 3 (Escaneo Junior 3 de GLP)
GLP Mini Patend (Patend Mini de GLP)
GLP Ypoc 250 * (Ypoc 250 de GLP)
GLP Ypoc 250 Basic (Básico de Ypoc 250 de GLP)
GLP Ypoc 575 * (Ypoc 575 de GLP)
GLP Ypoc 575 Color (Color de Ypoc 575 de GLP)
GLP Ypoc 575 Pro (Profesional de Ypoc 575 de GLP)
GLP Ypoc Color * (Color de Ypoc de GLP)
GLP Ypoc Color Basic (Básico de color de Ypoc de GLP)

High End Color Pro (Profesional de color de High End)
High End Cyberlight 20 Channel (Cyberlight de 20 canales de High End)
High End Intellabeam 13 Channel (Intellabeam de 13 canales de High End)
High End Studio Beam (Haz de luz de estudio de High End)

High End Studio Color 250 (Color de estudio 250 de High End)
High End Studio Color 575 (Color de estudio 575 de High End)
High End Studio Spot 250 (Spot de estudio 250 de High End)
High End Studio Spot 575 (Spot de estudio 757 de High End)
High End Studio Spot CMY (Spot de estudio CMY de High End)
High End Technobeam 18 Channel Mode (Modo de 18 canales Tchnobeam de High End)
High End Technoray 14 Channel Mode (Modo de 14 canales Tchnoray de High End)
High End Technoray 12 Channel Mode (Modo de 12 canales Tchnoray de High End)
High End Trackspot (Trackspot de High End)

Martin Acrobat (Acrobat de Martin)
Martin CX2 (CX2 de Martin)
Martin CX10 (CX 10 de Martin)
Martin Entour Mode 1 (Modo 1 Entour de Martin)
Martin Entour Mode 2 (Modo 2 Entour de Martin)
Martin Imagescan Mode 2 (Modo 2 de escáner de imagen de Martin)
Martin Krypton Mode 1 (Modo 1 de Krypton de Martin)
Martin Krypton Mode 2 (Modo 2 de Krypton de Martin)
Martin Mac 250 Mode 4 (Modo 4 de Mac 250 de Martin)
Martin Mac 300 Mode 4 (Modo 4 de Mac 300 de Martin)
Martin Mac 500 Mode 4 (Modo 4 de Mac 500 de Martin)
Martin Mac 550 Mode 1 (Modo 1 de Mac 550 de Martin)
Martin Mac 550 Mode 2 (Modo 2 de Mac 550 de Martin)
Martin Mac 600 Mode 4 (Modo 4 de Mac 600 de Martin)
Martin Mac 600 Nt Mode 4 (Modo 4 de Mac 600 Nt de Martin)
Martin Mac 1200 Mode 4 (Modo 4 de Mac 1200 de Martin)
Martin Mac 2000 (Mac 2000 de Martin)
Martin Mania SCX500 (SCX500 Manía de Martin)
Martin Minimac Profile (Perfil Minimac de Martin)
Martin Minimac Wash (Baño Minimac de Martin)
Martin MX-1, MX-4 (MX-1, MX-4 de Martin)
Martin MX10 (MX10 de Martin)
Martin P-812 7 Channel Mode (Modo de 7 canales P-812 de Martin)
Martin P-518 Mode 3 (Modo 3 P-518 de Martin)
Martin P-218 Mode 3 (Modo 3 P-218 de Martin)
Martin Pal 1200 Mode 4 (Modo 4 de Pal 1200 de Martin)
Martin Pal 1200FX Mode 4 (Modo 4 de Pal 1200FX de Martin)
Martin Pro 1220 CMYR Mode 4 (Modo 4 CMYR de Profesional 1220 de Martin)
Martin Pro 1220 XR Mode 4 (Modo 4 XR de Profesional 1220 de Martin)
Martin Pro 1220 RPR Mode 4 (Modo 4 RPR de Profesional 1220 de Martin)
Martin Pro 918 Mode 4 (Modo 4 de Profesional 918 de Martin)
Martin Punisher X250 (Castigador X250 de Martin)
Martin Robozap (Robozap de Martin)
Martin Robozap MSR 1200 (Robozap MSR 1200 de Martin)
Martin Robocolor II (Robocolor II de Martin)
Martin Robocolor MSD (Robocolor MSD de Martin)

Martin Robocolor Pro 400 (Robocolor 400 Profesional de Martin)
Martin Roboscan 1004 (Roboscan 1004 de Martin)
Martin Roboscan XR1 (Roboscan XR1 de Martin)
Martin Roboscan XR2 (Roboscan XR2 de Martin)
Martin Roboscan XR3 (Roboscan XR3 de Martin)
Martin Roboscan XR4 (Roboscan XR4 de Martin)
Martin Wizard (Wizard de Martin)

Vari*Lite VL5 And VL6 (VL5 y VL6 de Vari*Lite)
Vari*Lite AR500 (AR500 de Vari*Lite)
Vari*Lite AR5 Low Res (Res baja AR5 de Vari*Lite)
Vari*Lite AR5 Low Res (Res alta AR5 de Vari*Lite)
Varilite VLM (VLM de Varilite)